

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *POWTOON*
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTsN JOMBANG**

ARTIKEL ILMIAH

disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program
Sarjana Pendidikan Matematika



Oleh

DESINTA RIZKI ARISUCI

NIM. 205042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG

2024



**LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL ILMIAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI JOMBANG**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Edy Setiyo Utomo, M. Pd.

Jabatan : Dosen Pembimbing

Menyetujui artikel ilmiah di bawah ini:

Nama Peneliti : Desinta Rizki Arisuci

NIM : 205042

Judul Artikel : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
POWTOON TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTsN JOMBANG.**

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagai semestinya.

Jombang, 22 Juli 2024
Dosen Pembimbing,

Dr. Edy Setiyo Utomo, M. Pd.
NIK. 0104770173

PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desinta Rizki Arisuci
NIM : 205042
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
POWTOON TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTsN JOMBANG.**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel ilmiah yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiat baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa artikel ilmiah ini hasil plagiat, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jombang, 22 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,



Desinta Rizki Arisuci
NIM. 205042



Pengaruh media pembelajaran aplikasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas vii di MTsN 1 jombang

Desinta Rizki Arisuci^{1*}, Edy Setiyo Utomo²

^{1*, 2}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang, Jawa Timur, Indonesia

*Correspondence: sintadesinta735@gmail.com

© The Author(s) 2024

Submission Track:

Received:

Final Revision:

Available Online:

Abstract

Powtoon learning media is a web-based application that allows users to easily and quickly create animated presentations, helping students better understand mathematics material. The objectives of this study are: (1) To determine whether there is an influence of interest in learning mathematics using Powtoon learning media; (2) To determine whether there is an influence on mathematics learning outcomes using Powtoon learning media; (3) To determine whether there is an influence of both interest and learning outcomes in mathematics using Powtoon learning media. This research is a quasi-experimental design study with a quantitative approach. The research design used is the posttest-only control design. In this design, the sample was taken using convenience sampling, with both the experimental and control groups consisting of 34 students each. The population of this study is the seventh-grade students of MTsN 1 Jombang for the 2023/2024 academic year. The data collection methods used are tests and questionnaires. The instruments in this study are essay-type test sheets and closed-ended questionnaires for learning interest. The hypothesis testing in this study uses the independent sample t-test and MANOVA. The results of the study indicate that the calculations from the independent sample t-test and MANOVA show: (1) A significance of $0.000 < 0.05$, indicating a significant influence of the use of Powtoon learning media on the interest in learning of seventh-grade students at MTsN 1 Jombang; (2) A significance of $0.001 < 0.05$, indicating a significant influence of the use of Powtoon learning media on the learning outcomes of seventh-grade students at MTsN 1 Jombang; (3) A significance of $0.000 < 0.05$, indicating a significant influence of the use of Powtoon learning media on both the interest in learning and learning outcomes of seventh-grade students at MTsN 1 Jombang.

Keywords: Powtoon; Learning Interest; and Learning Outcomes

Abstrak

Media pembelajaran *powtoon* merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat presentasi animasi dengan mudah dan cepat, serta lebih membantu peserta didik paham dalam materi tentang matematika. Tujuan penelitian ini adalah (1). Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh minat belajar matematika dengan media pembelajaran *powtoon*; (2) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh hasil belajar matematika dengan media pembelajaran *powtoon*; (3) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh minat dan hasil belajar matematika dengan media pembelajaran *powtoon*. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental design* atau penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang akan digunakan adalah *posttest-only control design*. Pada desain ini pengambilan sampelnya baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol yang sama-sama berjumlah 34 peserta didik menggunakan pengambilan sampel mudah (*convenience sampling*). Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTsN 1 Jombang Tahun Ajaran 2023/2024. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dan metode angket. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar tes dengan jenis tes essay dan angket minat belajar dengan jenis angket tertutup. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji independent sampel *t-test* dan manova. Hasil penelitian menunjukkan pada



perhitungan uji independent sampel t-test dan manova. diperoleh : (1) Signifikasi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang; (2) Signifikasi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang; (3) Signifikasi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang.

Kata Kunci: *Powtoon*; Minat Belajar; dan Hasil Belajar.



Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (*Hidayat & Abdillah, 2019*). Pendidikan tentunya didukung dengan berbagai aspek, mulai dari sumber daya manusia berupa pendidik dan peserta didik, sarana dan prasarana, serta tunjangan yang menjadi dukungan dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya pendidikan memanglah hal yang harus diutamakan, mengingat pengembangan sumber daya manusia semakin meningkat dengan adanya zaman teknologi sekarang, maka dari itu pendidikan pun harus ikut ditingkatkan. Sumber belajar yang dimaksud disini dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang inovatif, aktif dan menyenangkan harus terus dikembangkan, karena peserta didik masih belum memahami pembelajaran dengan baik dan belum mengenal sumber-sumber pendukung pada saat belajar dan mengajar. Faktanya peserta didik zaman sekarang mengenal teknologi, namun tidak belajar mereka mengenal game dan apps yang isinya hanya hiburan tanpanya tidak mendidik. Peserta didik dapat jelajahi beragam tutorial interaktif yang dapat digunakan di ponsel atau laptop. Tentunya hal ini berdampak dengan minat dan hasil belajar peserta didik.

Merujuk pada Laras & Rifai (2019) minat adalah keinginan atau dorongan yang dimiliki individu yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang akan di capai secara maksimal. Sedangkan menurut Slameto (dalam Nisa, 2015 : 5) minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Adanya minat belajar dapat membuat ketertarikan kepada peserta didik dalam suatu hal tertentu yang membuat peserta didik tersebut bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hurlock (dalam Widiyanti & Haerudin, 2023 : 247) mengungkapkan bahwa minat bisa mempengaruhi beberapa hal seperti: (1) mempengaruhi cita-cita peserta didik; (2) membuat dorongan bagi peserta didik dalam melakukan aktivitas; (3) meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa; dan (4) memberikan kepuasan terhadap siswa dalam melakukan aktivitas. Menurut (Lestari dan Yudhanegara, dalam Widiyanti & Haerudin, 2023 : 247) indikator minat belajar terdiri dari: perasaan senang; ketertarikan unntuk belajar; menunjukkan perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam belajar.

Mencapai hasil belajar dengan pemahaman peserta didik dalam kemampuan kognitif diperoleh setelah dilakukan tes akhir secara berkelompok kepada peserta didik. Menurut Daryanto (dalam Jamil, 2017 : 4) mengatakan hasil belajar adalah merupakan hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya yang didapatkan dari suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu



perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan yaitu belajar. Sedangkan menurut Sudijono (dalam Apriliani & Panggayuh, 2018 : 20) hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir kognitif domain juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap afektif domain dan aspek keterampilan psikomotorik domain yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Hasil belajar dapat diperoleh melalui tes, dan hasil tes dapat memberikan informasi sejauh mana kemampuan seseorang dalam menyerap materi telah tercapai setelah pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar peserta didik mencerminkan pengetahuan yang diperoleh peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang lazim digunakan adalah komputer (Akhmadan, 2017). Menurut Sadiman, dalam (Netriwati & Lena, 2017 : 12) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Dari beberapa penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk atau alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat membantu realisasi guru untuk mencapai hasil belajar yang baik. Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran matematika yaitu dengan aplikasi *powtoon*.

Powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida, dalam Anggita, 2021 : 46). Sedangkan menurut (Syahrul Fajar et al., 2022) *powtoon* adalah software dalam mengolah bahan presentasi animasi yang diakses online dimana digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Aplikasi utama *powtoon* dapat diartikan sebagai aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat presentasi animasi dengan mudah dan cepat untuk membantu peserta didik lebih memahami materi matematika. Menurut Anggita (2021) ada 4 fungsi atau manfaat media pembelajaran yang harus dipenuhi ketika guru memilih media pembelajaran, diantaranya : pembelajaran menjadi lebih efektif; dapat meningkatkan prestasi belajar siswa; dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Kelebihan aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran menurut Anggita (2021), diantaranya : Interaktif; Mencakup segala aspek indera; Penggunaannya praktis; Kolaboratif; Lebih variative; Dapat memberikan feedback; dan Memotivasi. Sedangkan kekurangan aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran menurut Anggita (2021), diantaranya : Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada; Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya; dan Membutuhkan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional



untuk mengoperasikannya. Anggita (2021) menjelaskan urutan langkah - langkah menggunakan aplikasi *powtoon* sebagai berikut.

1. Masuk ke Google, kemudian ketik *powtoon* di kolom search, lalu pilih yang www.Powtoon.com.
2. Setelah muncul halaman awal *powtoon* dengan mengklik sign up apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik login.
3. Setelah berhasil masuk ke aplikasi *powtoon*, kalian dapat memilih templat yang *free* dan cocok dengan video animasi yang akan kalian buat.
4. Template aplikasi pembuatan presentasi, di mana kalian dapat mengedit video presentasi sampai finish.
 - a. Sisi kanan dari gambar tersebut tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character*, *text effect*, *animation*, *props* dan *background*.
 - b. Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat kalian sendiri, kalian dapat klik kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, kalian dapat memilih opsi "*Text Effect*", misalnya memilih efek "*Hand Writing*", maka kalian dapat mengklik icon tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.
 - c. Time line (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan cursor pada time line (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat.
5. *Preview* video dan edit jika ada yang kurang sesuai.
6. Simpan video.

Oleh karena itu, aplikasi ini juga dapat membantu untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Dalam menggunakan media pembelajaran *powtoon* memungkinkan peserta didik memahami cara menyelesaikan masalah pembelajaran dengan menggunakan video *powtoon*. Selain itu, melatih kemandirian dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika. Berdasarkan uraian tersebut dijelaskan bahwa media pembelajaran *powtoon* merupakan faktor yang mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran *powtoon* diharapkan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Apakah ada pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang?; 2) Apakah ada pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang?; dan 3) Apakah ada pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang?. Adapun tujuan dari penelitian ini: 1) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh minat belajar matematika dengan media pembelajaran *powtoon*; 2) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh hasil belajar matematika dengan



media pembelajaran *powtoon*; 3) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh minat dan hasil belajar matematika dengan media pembelajaran *powtoon*.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *quasi experimental design* atau penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui variabel independent (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali (Sugiono, 2020 : 111). Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 yang ada di Kota Jombang pada bulan Mei 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jombang Tahun Ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu mengacu pada desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *The Posttest-Only Control Group Design* ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak atau random, sehingga peneliti menggunakan cara pengambilan sampel mudah (*convenience sampling*). Sampel dipilih karena berada pada tempat dan waktu yang tepat. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas VII-G dan kelas VII-H yang masing-masing berjumlah 34 peserta didik. Variabel dalam penelitian ini ada 2 yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *powtoon*, sedangkan variabel bebasnya ialah minat belajar matematika dan hasil belajar matematika peserta didik materi hubungan antar sudut.

Adapun gambaran desain penelitian yang didasarkan pada metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

R_1	X	O_3
R_2	C	O_4

Gambar 1. Model Desain Penelitian *Posttest-Only Control Design Group Design*.

Keterangan:

- R_1 : Kelas tidak dipilih secara random untuk kelompok eksperimen.
- R_2 : Kelas tidak dipilih secara random untuk kelompok kontrol.
- X : Treatment (media pembelajaran *powtoon*).
- C : Tidak ada treatment.
- O_3 : Posttest minat dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen.
- O_4 : Posttest minat dan hasil belajar peserta didik kelas kontrol.

Data penelitian diperoleh dari angket minat belajar peserta didik. Instrumen



angket dalam penelitian ini berisi 25 pertanyaan minat belajar peserta didik, yang terdiri dari 15 soal positif dan 10 soal negatif. Data lainnya diperoleh dari hasil tes dalam bentuk pertanyaan *essay* yang berjumlah 3 pertanyaan materi hubungan antar sudut. Tes dalam penelitian ini menggunakan post-test, yaitu yaitu tes diakhir pembelajaran secara berkelompok yang tujuannya untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum digunakan sebagai instrumen, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas isi kepada ahli. Selanjutnya data diolah dengan menggunakan teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif yaitu uji independent *t-test* dan uji manova dengan menggunakan bantuan *software* statistik yaitu *IBM SPSS for* versi 20. Namun dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu sebelum melakukan uji independent *t-test* dan uji manova.

Hasil

Pada bagian ini akan diuraikan pembahasan mengenai hasil penelitian yang diperoleh dari setiap tahapan penelitian yang telah dilaksanakan. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif dihasilkan dari pelaksanaan angket minat belajar dan hasil belajar berupa tes *essay* peserta didik materi hubungan antar sudut.

Data minat belajar matematika peserta didik diperoleh dari angket minat belajar yang terdiri dari 25 butir pertanyaan dan hasil belajar matematika peserta didik diperoleh dari tes *essay* yang terdiri dari 3 pertanyaan materi hubungan antar sudut yang disebarkan kepada 34 peserta didik kelas VII-G (sebagai kelas eksperimen) dan kelas VII-H (sebagai kelas kontrol).

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Adapun uji prasyarat sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan uji normalitas menggunakan *IBM SPSS for* versi 20. Diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Hasil Belajar

Test of Normality			
Hasil_Belajar			
Kelas		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kolmogrof-Smirnov ^a	Statistic	.147	.147
	df	34	34
	Sig.	.061	.061
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan hasil uji tabel 1. uji normalitas hasil belajar kelas eksperimen mempunyai nilai Sig. sebesar 0,061. Sedangkan kelas kontrol mempunyai nilai Sig. sebesar 0,061. Oleh karena $0,061 > 0,05$ dan $0,061 > 0,05$. Sehingga sesuai dengan kriteria di atas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Data kedua yang akan diuji normalias adalah data minat belajar peserta didik. Berikut akan disajikan data hasil output uji normalitas dengan perhitungan menggunakan *IBM SPSS for* versi 20.



Tabel 2. Uji Normalitas Minat Belajar

Test of Normality			
Minat_Belajar			
Kelas		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kolmogrof-Smirnov ^a	Statistic	.141	.079
	Df	34	34
	Sig.	.083	.200*
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan tabel 2. uji normalitas minat belajar peserta didik kelas eksperimen mempunyai nilai Sig. sebesar 0,083. Sedangkan kelas kontrol mempunyai nilai Sig. sebesar 0,200. Oleh karena $0,083 > 0,05$ dan $0,200 > 0,05$. Sehingga sesuai dengan kriteria di atas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas menggunakan *IBM SPSS for* versi 20. Diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil_Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.441	1	66	.234

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikan atau nilai probabilitas dari uji homogenitas adalah 0,234. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan bahwa jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data yang mempunyai varians sama atau homogen, sehingga $0,234 > 0,05$. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa kedua sampel yang digunakan untuk hasil belajar dalam penelitian ini berfisat homogen. Data kedua yang akan diuji homogenitas adalah data minat belajar peserta didik. Berikut akan disajikan data hasil output uji homogenitas dengan perhitungan menggunakan *IBM SPSS for* versi 20.

Tabel 4. Uji Homogenitas Minat Belajar

Test of Homogeneity of Variances			
Minat_Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.539	1	66	.116

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikan atau nilai probabilitas dari uji homogenitas adalah 0,116. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan bahwa jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data yang mempunyai varians sama atau homogen, sehingga $0,116 > 0,05$. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa kedua sampel yang digunakan untuk minat belajar dalam penelitian ini berfisat homogen.

Uji prasyarat telah terpenuhi, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis diantaranya:

1. Uji independent sampel *t-test*

Uji independent sampel *t-test* atau uji rata-rata dua sampel bebas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara dua sampel bebas. Sampel bebas yang dimaksud adalah dua



sampel yang berbeda tidak saling mempengaruhi. Peneliti menggunakan *IBM SPSS for* versi 20 untuk menganalisis data dengan taraf signifikan sebesar ($\alpha = 0,05$) untuk melihat minat belajar dan hasil belajar matematika.

A. Minat Belajar

Tabel 5. Uji Independent Sampel *T-Test* Minat Belajar Peserta Didik

Independent Samples Test				
Hasil_Belajar				
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	1.441		
	Sig.	.234		
t-test for Equality of Means	T	3.390	3.390	
	Df	66	63.546	
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	
	Mean Difference	5.412	5.412	
	Std. Error Difference	1.597	1.597	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	2.224	2.222
		Upper	8.599	8.602

Dari tabel 5 diatas merupakan hasil uji independent sampel *t-test* pada hasil belajar peserta didik menunjukkan Sig. sebesar 0,001 dimana $0,001 < 0,05$. Sehingga menurut kriteria pengambilan keputusan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

B. Hasil Belajar Matematika

Tabel 6. Uji Independent Sampel *T-Test* Hasil Belajar Peserta Didik

Independent Samples Test				
Minat_Belajar				
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	2.539		
	Sig.	.116		
t-test for Equality of Means	T	7.249	7.249	
	Df	66	62.377	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	Mean Difference	10.029	10.029	
	Std. Error Difference	1.384	1.384	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	7.267	7.264
		Upper	12.792	12.795

Dari tabel 5 diatas merupakan hasil uji independent sampel *t-test* pada minat belajar peserta didik menunjukkan Sig. sebesar 0,000 dimana $0,000 < 0,05$. Sehingga menurut kriteria pengambilan keputusan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh minat belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

2. Uji Manova

Uji Manova untuk menguji apakah ada pengaruh media pembelajaran *powtoon*



terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII. Adapun hasil ujinya sebagai berikut.

Tabel 7. Uji Manova Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	10611.860 ^b	2.000	65.000	.000
	Wilks' Lambda	.003	10611.860 ^b	2.000	65.000	.000
	Hotelling's Trace	326.519	10611.860 ^b	2.000	65.000	.000
	Roy's Largest Root	326.519	10611.860 ^b	2.000	65.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.497	32.084 ^b	2.000	65.000	.000
	Wilks' Lambda	.503	32.084 ^b	2.000	65.000	.000
	Hotelling's Trace	.987	32.084 ^b	2.000	65.000	.000
	Roy's Largest Root	.987	32.084 ^b	2.000	65.000	.000
a. Design: Intercept + Kelas						
b. Exact statistic						

Hasil output tabel 7 *multivariate test* terdapat dua baris, baris pertama (*intercept*) untuk mengetahui nilai perubahan pada minat dan hasil belajar peserta didik tanpa dipengaruhi media pembelajaran *powtoon*, sedangkan baris kedua (kelas) untuk mengetahui nilai perubahan pada minat dan hasil belajar peserta didik dengan dipengaruhi media pembelajaran *powtoon*. Sehingga yang digunakan adalah baris kedua. Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa *Sig.* untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* memiliki *Sig.* 0,000. Dimana $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan antara minat dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang pada materi hubungan antar sudut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrument lembar tes dan lembar angket kemudian dilanjutkan analisis data, pada pembahasan ini peneliti akan menguraikan data hasil penelitian dengan berpedoman pada teori-teori terdahulu yang relevan. Agar terperinci, maka dalam pembahasan ini akan dijabarkan menjadi 3 subfokus penelitian.

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang.

Pada hasil penelitian di MTsN 1 Jombang, pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar menunjukkan hasil yang signifikan. Dalam hal ini dapat dilihat dalam analisis menggunakan uji independent sampel *t-test* bahwa nilai angket minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *powtoon* lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan minat belajar antar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *powtoon*, dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon*.



Salah satu faktor mempengaruhi minat belajar adalah perhatian terus-menerus terhadap kegiatan-kegiatan yang menarik bagi peserta didik dengan rasa senang dan puas. Menurut Rohaeti (dalam Yuwanita et al., 2020 : 3) dalam membangkitkan minat peserta didik akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh sebab itu, mengembangkan minat belajar peserta didik merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan minat belajar. Ketika pembelajaran peserta didik menyukai penyampaian materi yang disajikan melalui video pembelajaran yang menarik yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat membayangkan sekaligus mengkaitkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan kehidupan yang biasa dilakukan sehari-hari oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang dirasa sesuai adalah media pembelajaran *powtoon*, karena dalam media pembelajaran *powtoon* ini peserta didik diberi video pembelajaran, jadi peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam menganalisis masalah.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiwow (2022), yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini menghasilkan : (a) hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari kelas yang diajarkan media konvensional; (b) terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar; (c) untuk kelas yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari kelas yang diajarkan dengan media konvensional; dan (d) untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari media konvensional.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan media pembelajaran *powtoon* secara efektif dapat berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat diperoleh kesimpulan bahwa “ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang”.

2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang.

Pada hasil penelitian di MTsN 1 Jombang, pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar menunjukkan hasil yang signifikan. Dalam hal ini dapat dilihat dalam analisis menggunakan uji independent sampel *t-test* bahwa nilai *post-test* peserta didik menggunakan media pembelajaran *powtoon* lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan hasil *post-test* belajar secara kelompok antar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media *powtoon* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

Tingkat keberhasilan peserta didik tergantung pada hasil belajar yang dinyatakan dalam hasil tes beberapa mata pelajaran tertentu. Konsep belajar yaitu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik ditinjau dari aspek kognitif. Menurut Bloom (dalam Komariyah et al., 2018 : 57) yang secara garis besar membagi klasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Penggunaan media pembelajaran *powtoon*



dalam pembelajaran membuat peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam menganalisis masalah dan meningkatkan hasil belajar (kognitif) peserta didik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aliyah (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian ini menghasilkan bahwa pengujian untuk hipotesis dengan menerapkan *uji-t* dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($30,098 > 2,0930$). Mengacu pada hasil yang diperoleh, disimpulkan bahwa ditemukan pengaruh media pembelajar *powtoon* pada hasil belajar matematika untuk materi perkalian siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan media pembelajaran *powtoon* secara efektif dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat diperoleh kesimpulan bahwa “ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang”.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang.

Pada hasil penelitian di MTsN 1 Jombang, pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar menunjukkan hasil yang signifikan. Dalam hal ini dapat dilihat dalam analisis menggunakan uji manova bahwa nilai angket dan nilai *post-test* secara kelompok peserta didik menggunakan media pembelajaran *powtoon* lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan secara potitif yang artinya semakin tinggi minat belajar pada peserta didik, maka nilai hasil belajar secara kelompok semakin meningkat dalam menggunakan media pembelajaran *powtoon* antar peserta didik yang mengikuti pembelajar dengan tanpa menggunakan media video pembelajaran *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar peseta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* lebih efektif dari pada pembelajaran tanpa menggunakan berbantuan media pembelajaran *powtoon*. Karena *powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida, dalam Anggita, 2021 : 46). Media pembelajaran aplikasi *powton* dapat diartikan sebagai aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat presentasi animasi dengan mudah dan cepat untuk membantu peserta didik lebih memahami materi matematika. Dengan adanya minat belajar peserta didik termasuk ke dalam salah satu faktor internal juga memiliki hubungan yang erat terhadap hasil belajar (kognitif) secara kelompok dapat melatih kemandirian dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiwow (2022), yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini menghasilkan : (a) hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari kelas yang diajarkan media konvensional; (b) terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar; (c) untuk kelas yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari kelas yang diajarkan



dengan media konvensional; dan (d) untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari media konvensional.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian di atas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan media pembelajaran *powtoon* secara efektif dapat berpengaruh pada peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat diperoleh kesimpulan bahwa “ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang”.

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis tentang pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang, maka simpulan yang dipaparkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang. Kesimpulan ini didapat dari nilai signifikan yang lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang. Kesimpulan ini didapat dari nilai signifikan yang lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,001 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jombang. Kesimpulan ini didapat dari nilai signifikan yang lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Saran

Berdasarkan hasil temuan pada pelaksanaan penelitian serta kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, dapat dikemukakan saran yaitu perlu adanya cara pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik untuk belajar matematika. Mengingat minat yang besar sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik khususnya Madrasah Tsanawiyah dan sekolah lainnya, maka perlu diadakan penelitian-penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran *powtoon* ini pada pembelajaran lainnya dengan pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Referensi



- Akhmadan. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Flash Dan Moodle. *Jurnal Gantang*, //1), 27–40.
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di



- Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Aprilliani, D. N., & Panggayuh, V. (2018). *Pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis project based learning (pjbl) terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas x rpl di smk negeri 1 boyolangu*. 2(20), 19–26.
- Hidayati, R. dan Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya* (C. Wijaya, Eds.). Medan, Indonesia : LPPPI.
- Jamil, I. M. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1(1), 5.
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.
- Laras, S. A., & Rifai, A. (2019). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di BBPLK Semarang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 4(2), 121–130. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/7307>
- Netriwati, M.Pd & Mai Sri Lena, M. P. (2017). Media Pembelajaran Matematika Manipulatif. *Media Pembelajaran Matematika Manipulatif*, 1(May), 156.
- Nisa, A. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1–9.
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Sutopo (Ed.)). Alfabet: Bandung.
- Syahrul Fajar, Riyana, C., & Hanoum, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pata Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edutcehnologia*, 6(9), 4784–4793.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Widiyanti, W., & Haerudin, H. (2023). Minat Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Karawang. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(2), 245–256. <https://doi.org/10.35706/judika.v11i2.8463>
- Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>



Biografi Penulis

	<p>Desinta Rizki Arisuci, S. Pd. is a student at Universitas PGRI Jombang. She is interested in powtoon learning media's effect on students' learning interest and outcomes. The author's research interest lies in self-confidence. She can be contacted via email: sintadesinta735@gmail.com</p>
	<p>Dr. Edy Setiyo Utomo, M. Pd. is a lecturer at Universitas PGRI Jombang. He is interested in powtoon learning media and its impact on students' learning interest and outcomes. He can be contacted via email: edystkipjb@gmail.com</p>



BUKTI SUBMIT ARTIKEL ILMIAH

The screenshot shows a web browser window with the following elements:

- Browser Tabs:** WhatsApp, Desinta Rizki Arisuci | Pengaruh, New Tab.
- Address Bar:** journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/pme/authorDashboard/submission/1477
- Page Header:** Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu. Includes a notification bell and a user profile icon.
- Breadcrumbs:** 1477 / Desinta Rizki Arisuci / Pengaruh media pembelajaran aplikasi powtoon terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas vii. A 'Library' button is visible on the right.
- Workflow Panel:** Contains 'Workflow' and 'Publication' tabs. Under 'Publication', there are sub-tabs for 'Submission', 'Review', 'Copyediting', and 'Production'. The 'Submission' tab is active.
- Submission Files:** A table with one entry:

File ID	File Name	Submission Date	File Type
3211	Manuscript Artikel PME_vol.3 no. 2 Juni_Desinta_Edy.docx	July 15, 2024	Article Text

A 'Download All Files' button is located below the table.
- Pre-Review Discussions:** A section with an 'Add discussion' button and a table with columns: Name, From, Last Reply, Replies, Closed.
- Taskbar:** Shows system tray icons for temperature (29°), search, and various applications. The date and time are 10:58 15/07/2024.